magazine

PlayerS

focus
MW 3 tra nostalgia e novità è una vera bomba

games review
Lords of the Fallen
Super Mario Bros. Wonder
Sonic Superstars
Detective Pikachu il ritorno

electronics
PS5s più compatta e potente

Magic world
Doctor Who

prendi subito la tua copia omaggio

95 novembre

NUOVE STATUE IN ARRIVO

ABYSTYLE STUDIO

Pubblicazione informativa ongame network
n. 95 | novembre 23
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Diego Pierantoni
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Alex Campanelli

Carissimi Players,
in questo periodo sembra proprio, e per fortuna aggiungiamo noi, di essere tornati indietro nel tempo.
Riguardando il sommario di questo numero riscopriamo l'antico dualismo tra Sonic e Mario che si sono riproposti entrambi con dei prodotti notevoli, da far pace per sempre con quel genere ancor più se si pensa che il picco di vendite Sonic l'ha toccato con la console portatile.
Proprio come una volta.
Per rispettare la tradizione ritroviamo Call of Duty che però, a differenza degli anni scorsi quando alternava il livello dei prodotti, quest'anno si ripresenta con una produzione AAA per la seconda volta di fila.
Playstation presenta sul mercato il primo restyling della PS5, anni addietro l'evoluzione si chiamava Pro mentre ora si limita a una esse per evidenziare il lavoro fatto su dimensioni e peso oltre che sulle performance. Sembra proprio che sarà disponibile nei nostri negozi prima di Natale e non vediamo l'ora di metterci sopra le mani.
Nella rubrica di Magic parliamo dell'espansione Doctor Who che, per il tema a cui fa riferimento, non si parla di tornare indietro nel tempo ma di generazioni.
E per restare nella macchina del tempo ci troviamo negli scaffali il mitico Goldrake: un anime televisivo di genere mecha andato in onda a fine anni Settanta.
Pensate che le versioni italiane delle sigle furono fra i singoli più venduti del 1978 con oltre settecentomila copie il primo e oltre un milione il secondo.
Questo mese si chiuderà con le offerte del Black Friday e poi è già Natale ma questa è un'altra storia.
Buona lettura e alla prossima

EG

04 focus
MW 3 tra nostalgia e novità è una vera bomba

08 review
Super Mario Bros. Wonder

10 funko mania
la collezione di... Nicola

14 review Lords of the Fallen

17 inserto
calendario uscite novembre
poster del mese

21 retrogaming Eternal Darkness: Sanity's Requiem

23 FUT strategy Ea Fc 24 Starter team

24 review Detective Pikachu il ritorno

26 electronics
PS5s più compatta e potente

28 smartmania
OPPO A58 ampio schermo e promettente autonomia

30 review
Sonic Superstars

32 magic world
Doctor Who

34 coming soon Football Manager 2023

MW 3 tra nostalgia e novit

Dopo il remake del 2014 a cura della rinata Infinity Ward, la serie Call of Duty sta viv durante la pandemia COVID, che ha permesso ad Activision Blizzard di saltare in cin royale più giocato sia su console che su PC, dove il gioco competitivo degli ultimi an

La serie Call of Duty non è solo Warzone e il dualismo tra serie principale e il battle royale stand-alone è stato gestito in maniera intelligente da parte di Activision, riuscendo a far progredire entrambe le IP di pari passo e seppur con qualche scivolone in occasione di Cold War, si è sempre riusciti a mantenere l'utenza legata sia al free to play che al gioco principale, soprattutto in occasione dell'uscita dei vari Modern Warfare.
Senza dubbio Modern Warfare è una serie che potrebbe fare mercato da sola e dopo l'ottimo risultato del primo capitolo reboot e del suo sequel, arriviamo finalmente a chiudere la nuova trilogia (sarà solo una trilogia?) di Modern Warfare, che ha visto nel tempo il ritorno di personaggi storici quali il Capitano Price, Ghost, Gaz e ha già introdotto dei villain importanti come Makarov.

L'arrivo di Modern Warfare 3 aprirà le porte alle novità che vedremo presto su Warzone, che come di consueto verranno prima introdotte sul multiplayer del gioco principale e poi centellinate in quella che è ormai diventata l'IP di punta per Activision Blizzard.

Modern Warfare 3 promette di rivoluzionare non il multiplayer online, dove le novità saranno mirate a migliorare una formula ormai ben oliata ed apprezzata in tutto il mondo, ma una grossa parte delle attenzioni sono state dedicate piuttosto alla campagna singleplayer, da sempre un'esperienza particolarmente apprezzata per la serie Modern Warfare.
Come già apprezzato in Modern Warfare 2, vedremo riproposte in maniera ancora più amplificata e migliorata le Open Combat Mission, nella speranza di offrire una libertà d'azione ancora maggiore rispetto al passato e guidare il giocatore verso un approccio più ampio all'azione, in maniera da prepararlo a ciò che potrà attenderli durante le azioni in modalità multiplayer come Invasione e Guerra Terrestre.
Le missioni aperte potranno inoltre aumentare ulteriormente la rigiocabilità della campagna singleplayer, da sempre legata principalmente alla bellezza della narrativa o alla ricerca di un grado di sfida maggiore con la modalità veterano, ma che in Modern Warfare 3 potrebbe estendersi anche alle diverse possibilità d'approccio disponibili.
Chiaramente la complessità dell'approccio offerto nella campagna di MW3 dovrà essere valutato nel gioco completo, ma per ora ci lascia ben sperare questa voglia di espandere l'azione e non dimentichiamo l'ottimo lavoro svolto nei precedenti Modern Warfare che hanno toccato dei picchi cinematografici davvero memorabili.
Ovviamente le novità non finiscono qui e come di consueto la campagna single player di Modern Warfare 3 è solo una percentuale (per qualcuno minima) dell'esperienza di gioco offerta da Call of Duty, che rimane un'esperienza di gioco prettamente online.
Nel valutare il multiplayer del gioco ci è già venuta in aiuto la beta multiplayer aperta a tutti che molti di voi avranno già avuto modo di provare, che è riuscita a dare un'idea piuttosto chiara di ciò che ci aspetterà nel multiplayer di questo attesissimo Modern Warfare 3.
La volontà di Activision è senza dubbio quella di accontentare un po' tutti, reintroducendo diverse meccaniche per far gola ai nostalgici e allo stesso tempo ascoltare alcune critiche mosse nei confronti degli ultimi capitoli che piaceranno ai giocatori meno avvezzi di COD.

La prima grande novità che fin dai primi minuti si ha modo di sperimentare è un importante aumento del Time to Kill, ottenuto grazie ad un incremento dei punti salute a 150 punti.

Questa scelta è forse la più richiesta dai giocatori di Warzone, che spesso non si trovavano a loro agio nel multiplayer classico del gioco per via del pochissimo tempo di reazione a loro disposizione, trovandosi morti dopo pochissimi colpi subiti, spesso neanche ben piazzati.
L'incremento del TTK va a ridurre pesantemente le morti casuali dovute a colpi collaterali nelle situazioni più caotiche, riuscendo a regalare un'azione più tattica e meno impulsiva, dovendosi mettere anche noi nella condizione di sparare ripetutamente al bersaglio con la giusta precisione, ma alzando un po' l'asticella quando si comincia a giocare contro quelli davvero forti. In questo speriamo che il matchmaking riesca a lavorare bene e a bilanciare le partite al meglio, perché con un TTK così alto qualora ci trovassimo in partite non bilanciate ci si potrebbe ritrovare con dei rateo K/D talmente negativo da sfociare nella noia e nella frustrazione.
Tra le altre novità che troveremo nel multiplayer online e decisamente più importanti per i giocatori più anziani, ritroviamo il vecchio sistema di perk nelle classi che in

à è una vera bomba

vendo una rinnovata giovinezza, culminata con il periodo d'oro di Warzone ma alle classifiche multiplayer online, con quello che ad oggi è il battle ni si è praticamente concentrato esclusivamente su Warzone

Call of Duty: Modern Warfare 3 torneranno ad essere disponibili fin dall'inizio della partita (e non con il caricamento richiesto in MW2) e il ritorno delle votazioni per la mappa, in maniera da lasciare la scelta del campo di gioco alla lobby piuttosto che ad un sistema di rotazione spesso impreciso e ripetitivo.
La scelta delle mappe sarà particolarmente apprezzata visto che in Modern Warfare 3 troviamo un parco mappe che include tutti i 16 scenari di gioco dell'originale MW2 in versione rimasterizzata.
Tra queste abbiamo già potuto testare nella beta le iconiche Favela, Skid Row, Estate, Rust e la leggendaria Highrise, ma ovviamente nel gioco finale ci sarà il ritorno di altre icone del brand quali Terminal, Karachi, Derail e Quarry, in quello che dal punto di vista nostalgico sarà il Call of Duty più atteso degli ultimi anni.
Lato modalità invece, vediamo il ritorno delle modalità storiche come Uccisione Confermata e TDM, mentre non vediamo l'ora di provare la nuova Cutthroat, che mette sul campo di battaglia 3 squadre da 3 operatori ciascuna.
Torneranno poi le modalità Invasioni e Ground War che potranno contare su due mappe inedite, mentre segna un gradito ritorno la modalità War, forse la modalità più apprezzata in Call of Duty: WWII, mentre sarà da valutare in sede di recensione la nuova modalità Zombie, che andrà ad ampliare il concetto di open world visto in Black Ops Cold War e che potrebbe introdurre diverse meccaniche dall'apprezzatissima DMZ che forse potrebbe lasciare invece il roster di Warzone 2.0 con il prossimo aggiornamento principale.

Call of Duty: Modern Warfare 3 disponibile dal 10 novembre su tutte le console, sia old che current gen riesce a riaccendere la voglia di sparatorie dei videogiocatori

CALL O
MOD
WAR
DISPO
DAL 10 NO
18
www.pegi.info
PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE
© 2023 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, MODERN WARFARE e CALL OF DUTY: WARZONE sono marchi
"", "PlayStation", "PS4" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and

di Activision Publishing, Inc.

Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies.

Super Mario Bros. Wonder

- 20 ottobre
- NSW
- Platform
- Nintendo
- Nintendo

con un

possiamo dire con certezza che si tratta del miglior platform 2D della serie dai tempi del Super Nintendo e paragonarlo direttamente al classico immortale Super Mario World

Che si tratta del miglior platform della serie è un'affermazione importante, ma di fatto Mario Wonder è un messaggio d'amore alla serie che prende tutto ciò che è Mario lo enfatizza e lo arricchisce con tantissime novità a livello di gameplay. Anche l'intro riporta ai vecchi tempi con una breve scena iniziale che vede Bowser attaccare il Regno dei Fiori e subito dopo veniamo proiettati in una splendida mappa di gioco con diversi mondi da esplorare e giocare per risolvere la situazione.

Nei primi minuti di gioco possiamo già ammirare uno dei potenziamenti probabilmente più pubblicizzati dall'annuncio del gioco, ovvero Elephant Mario, ma è anche possibile notare quanto sia bello e creativo con livelli pieni di colori e dettagli nonché meccaniche e segreti da scoprire. Anche lo stesso Mario ha ora un look più fresco, non solo ha una nuova voce (donata da Kevin Afghani), ma molte delle sue mosse e animazioni sono ora state ritoccate dandogli una vera e propria anima. Per essere più specifici, ad esempio ora Mario non si teletrasporterà semplicemente da un tubo all'altro, ma si arrampicherà al suo interno per uscirne fuori, oppure vacillerà quando si trova nei pressi di un precipizio, così come le sue espressioni facciali si adatteranno a seconda della situazione.

Insomma, il nuovo Mario in 2D ha una nuova vita.

Ma non solo il protagonista ha ricevuto migliorie, anche la mappa del mondo ha subito un piacevole restyling; proprio come in Super Mario World ora è possibile vagare attraverso i vari livelli senza un percorso prestabilito, scoprendo piccole aree segrete e quali livelli scegliere di affrontare con un certo grado di libertà.

A livello di gameplay ovviamente Mario rimane sempre Mario, ma ad un livello di qualità che rasenta la perfezione.

Ogni movimento, ogni azione, tutto avviene in modo totalmente fluido, i controlli sono sempre intuitivi e il design dei livelli è impeccabile; se falliremo sarà sempre colpa nostra e ricalcare le stesse aree non darà mai quella sensazione di ripetizione.

Ma vi sono ovviamente delle novità in Super Mario Wonder e la principale sono i sicuramente i Wonder Flowers e i suoi Badge.

Durante i livelli sarà necessario raccogliere i Wonders Seeds per procedere e sbloccare nuove aree del Regno dei Fiori. In ogni fase principale sarà possibile trovare un Wonder Flower, spesso nascosto in aree segrete e l'interazione con esso va a modificare l'intero livello trasformandolo in qualcosa di diverso.

Queste modifiche non sono semplicemente estetiche, ma vanno a modulare le regole del gioco; delle piattaforme potrebbero scomparire, il soffitto potrebbe diventare un nemico da evitare, gli abitanti potrebbero reagire in maniera sorprendente, l'angolazione della telecamera e i controlli potrebbero cambiare, oppure potremo volare o al contrario cadere improvvisamente.

Ogni nuovo Wonder Flower porta con sé un percorso alternativo attraverso un livello ed è da lì che il gioco trae gran parte della sua creatività.

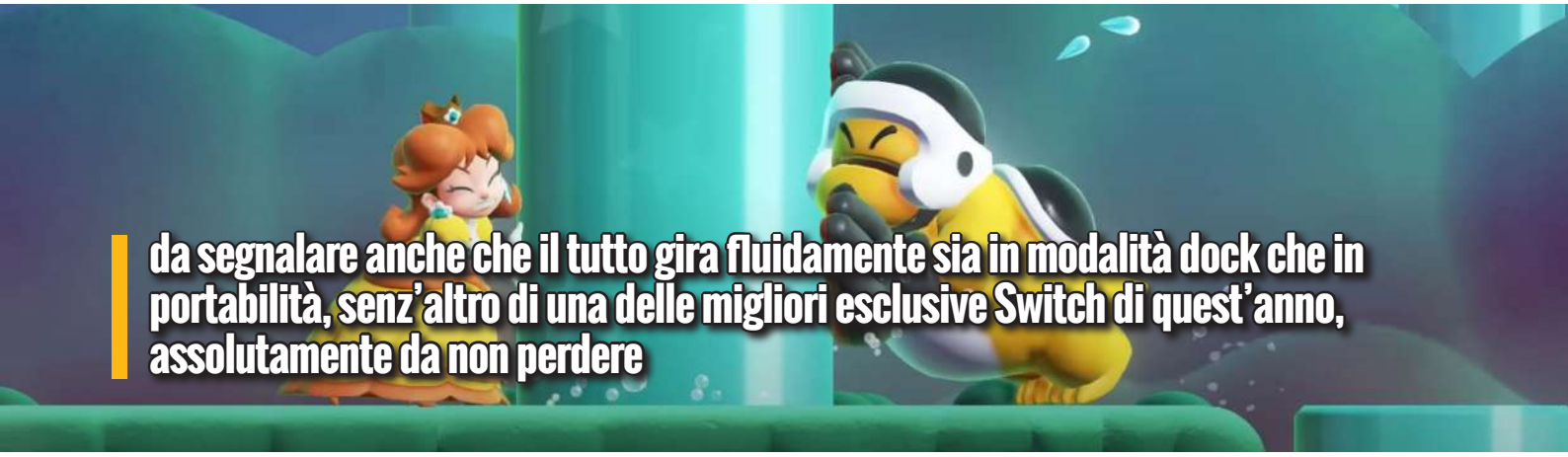
In questo modo Super Mario Bros. Wonder assicura meccaniche di gioco sempre diverse e creative per tutta la sua durata.

Mario torna in 2D platform senza precedenti!

Tra le fasi normali ci sono anche delle sfide da affrontare, ed è qui che potremo mettere le mani sulla maggior parte dei badge del gioco.
I badge offrono vari vantaggi, potenziamenti e aiuti per aiutarci a scoprire ogni area segreta e nascosta sparsa nel Regno dei Fiori.
Otterremo tantissime nuove mosse, come il salto potenziato, la possibilità di saltare sui muri, planare e tante altre opzioni di accessibilità per aiutare i giocatori che hanno bisogno di una spinta in più.
Con i badge sarà persino possibile aggiungere piattaforme aggiuntive a un livello, fare in modo che cadere nella lava o in un pozzo non provochi la morte, o vincere un Super Fungo.
Man mano che il gioco avanza, dovremo necessariamente attivare tutti i badge di potenziamento raccolti per raggiungere il 100% di completamento in ogni livello, così da facilitare la raccolta di tutte le monete o il ritrovamento di un Wonder Seed nascosto.

Se questo mix di novità non dovessero bastare a rendere Mario Wonder perfetto, sappiate che il gioco mette a disposizione un sacco di personaggi tra cui scegliere mentre percorri la campagna principale (Yoshi e Nabbit funzionano da modalità facile), inoltre c'è un delizioso comparto multiplayer che offre ulteriore carne al fuoco con cui divertirsi grazie a degli espedienti intelligenti.

Ad esempio, come in Dark Souls possiamo vedere gli altri giocatori online apparire sullo schermo come dei fantasmi. Acquistando infatti gli Standees nei negozi Popeline, se moriamo potremo interagire con un altro personaggio per qualche secondo o usare il suo Standees per rinascere, e il tutto non si risulta mai invadente. Per chi preferisce invece godersi l'esperienza in solitaria, può farlo senza problemi, ma per chi vuole interagire con amici o altri giocatori online attraverso i vari livelli o accumulare punti nelle prove a tempo potrà farlo senza sentirsi mai d'intralcio, anzi Nintendo ha fatto in modo che questi espedienti online siano sempre stati parte della serie.
Il nuovo Super Mario Bros. Wonder è dunque un titolo al dir poco perfetto, come abbiamo già detto più volte nel corso della recensione, ma proprio ad essere pignoli possiamo trovare anche qualche piccolo difetto.
Il livello di sfida in quest'ultimo capitolo ad esempio è molto più basso rispetto ad altri titoli di Mario e pur essendo uno dei migliori platform 2D mai realizzati, non offre meccaniche sconvolgenti a livello di gameplay.
Mario Wonder rappresenta dunque la migliore uscita dai tempi del Super Nintendo, un platform ricco di creatività, bello da vedere, divertente e praticamente infinito grazie alla modalità cooperativa in locale e la modalità online che funzionano entrambe egregiamente.



da segnalare anche che il tutto gira fluidamente sia in modalità dock che in portabilità, senz'altro di una delle migliori esclusive Switch di quest'anno, assolutamente da non perdere

avevamo voglia di cambiare e di ascoltarevoi nostri lettori che ci raccontate le vostre collezioni, di come è nata la passione, i vostri desideri. Insomma spazio ai collezionisti

la collezione di ... Nicola

Dicci qualcosa di te, nome, età, provenienza...

Mi chiamo Nicola, vengo da Senigallia, in provincia di Ancona, ed ho 33 anni.

Innanzitutto com'è nata la passione per i funko pop?

Diciamo che la passione per i funko pop è nata molto per caso, inizialmente non ne capivo il senso poi mi è stato regalato il primo e da quel momento è scattata la scintilla. Lasciare solo quel pop mi sembrava sbagliato e ho iniziato a prenderne altri... ho riempito la prima mensola, la seconda e poi la terza... in seguito ho deciso di prendere una vetrinetta che poi sono diventate 2 e infine 3... alla terza mi sono dovuto fermare ma solo per questioni di spazio!!

Da quanto tempo collezioni e quale è stato il tuo primo pop acquistato?

Se consideriamo il regalo che mi è stato fatto 3\4 anni fa, parliamo del pop di Pikachu, vista la mia grande passione per il mondo Pokemon

Collezioni solo certe "famiglie" oppure acquisti tutto quello che ti piace?

Inizialmente ho iniziato ad acquistare pop stando dietro principalmente alla "forma" o alla posa del personaggio non seguendo una vera e propria linea... alla fine però ho optato per continuare la collezione seguendo solo certe famiglie, su tutte Naruto, Pokemon e Dragon Ball

Sai dirci quanti pop contiene la tua collezione? E quale di questi è quello a cui tieni di più?

La mia collezione contiene circa 150 funko divisi tra Space jam, Aot, Simpsons, Mortal kombat e i mondi sopra citati. Sicuramente uno dei pop a cui tengo di più è quello regalato da mio figlio per la prima festa del papà ovvero il moment di Mamma ho perso l'aereo!!!

C'è un pop che hai cercato per tantissimo tempo prima di trovarlo? E invece quale ancora stai cercando?

Di base non mi metto troppo alla ricerca di pop, solitamente aspetto il messaggio del mio negoziante di fiducia che mi manda le prossime uscite in arrivo oppure seguo la pagina social del negozio prenotando quello che più mi piace, il pop che sto cercando da tempo è il moment dello scontro tra Naruto e Sasuke, sicuramente prima o poi sarà mio.

Un pop che non esiste ma vorresti fosse prodotto?

Ce ne sono molti, ma i primi che mi vengono in mente che avrei piacere di collezionare sono quelli di Holly e Benji (Captain Tsubasa per i più giovani) o dei Griffin che credo non esistino ufficialmente.

Hai qualcosa da rimproverare a Funko?

Qualcosa da rimproverare? forse i prezzi di alcuni prodotti sono leggermente elevati ma a parte questo credo ci sia

raccontaci anche tu della **tua collezione**, dei tuoi desideri e delle tue passioni! mandaci le tue foto scrivici sul sito **ongame-network.it** oppure sui **social**

ben poco dato che riescono a coprire praticamente il 90% delle passioni della gente... tra cinema, sport, serie tv, anime e musica c'è ne per tutti i gusti!!

E infine, collezioni anche altro oltre i pop?

In realtà non molto, ho una forte passione per le bottiglie di liquori, non prendetemi per un alcolizzato, mi piacciono semplicemente per le loro forme e colori, e per la saga di Assassin's Creed a cui gioco dal primissimo uscito nel 2007.

BEST SELLERS TOP 10

i più venduti del mese

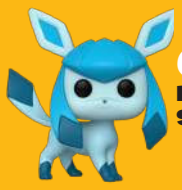
1° One Piece 923 Roronoa Zoro

2° ROCKS 345 MICHAEL JACKSON

3° Netflix: Wednesday 1309 Wednesday

4° One Piece 98 Monkey.D.Luffy

5° Attack on Titan S5 1321 Eren Jeager

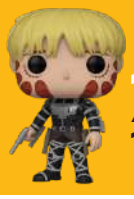


6° Pokemon 921 Glaceon

7° NBA 54 Michael Jordan

8° Pokémon 922 Scorbunny

9° Demon Slayer 1308 Kyojuro Rengoku



10° Attack on Titan S5 1447 Armin Arlert

7 dicembre

Avatar: frontiers of pandora

un mondo ricco di meraviglie e pericoli

Dopo il tuo rapimento e addestramento a opera della corporazione militare umana nota come RDA, hai dimenticato la tua origine na'vi e vissuto per servire la sua causa.
Quindici anni più tardi hai riconquistato la tua libertà, ma la tua stessa casa ti risulta straniera.
Scopri la tua eredità perduta e cosa significa essere na'vi e lotta al fianco degli altri clan per proteggere Pandora dall'RDA.
ESPLORA UN MONDO RICCO DI MERAVIGLIE E PERICOLI
Scopri le meraviglie della frontiera occidentale, un continente inesplorato di Pandora. Attraversa un mondo aperto tanto incantevole quanto imprevedibile, dove la minima distrazione può risultare fatale.
DIVENTA NA'VI
Sviluppa il tuo personaggio per impiegare al meglio l'incredibile forza e agilità dei na'vi; crea nuovo equipaggiamento e potenzia le abilità e le armi più adatte al tuo stile di gioco.
DOMINA I CIELI
Crea un legame con la tua banshee, che ti renderà inarrestabile negli scontri aerei, ed esplora in volo l'immensa frontiera occidentale.
PADRONEGGIA NUMEROSI STILI DI COMBATTIMENTO
Affronta i pericoli di Pandora con la precisione delle armi tradizionali na'vi, come l'arco e lo scaglialance, oppure affidati al tuo addestramento umano per scatenarti con armi ancora più devastanti come i fucili d'assalto e gli shotgun.
CONDIVIDI LA TUA AVVENTURA IN MODALITÀ COOP
Scopri l'intera storia del gioco in modalità giocatore singolo, oppure online in modalità coop a due.
Giocato in una prospettiva in prima persona, i giocatori prendono il controllo di un orfano Na'vi cresciuto e addestrato come soldato dalla RDA, prima di essere messo in animazione sospesa e risvegliarsi quindici anni dopo in una struttura abbandonata.Il giocatore deve intraprendere un viaggio attraverso la Frontiera Occidentale, una regione di Pandora mai vista prima, scoprendo le proprie origini e organizzando le tribù Na'vi locali per combattere contro la RDA mentre tentano di sfruttare le risorse naturali dell'Ovest.
La storia del gioco sia parzialmente legata ai film, pur rimanendo a sé stante.
Il gioco supporterà anche il multiplayer co op per 2 giocatori. Il gioco è stato annunciato nel marzo 2017 quando Massive ha comunicato che il loro prossimo titolo importante sarebbe stato basato su Avatar di James Cameron. Avatar: Frontiers of Pandora è tornato a mostrarsi durante il PlayStation State of Play del 14 settembre, confermando la data d'uscita fissata per il 7 dicembre su PS5, Xbox Series X/S e PC. Negli ultimi anni Ubisoft ha descritto spesso il gioco utilizzando il termine Quadrupla A, indicando quindi un prodotto superiore agli standard odierni, soprattutto a causa dell'eccezionale comparto grafico realizzato in collaborazione con Lightstorm Entertainment, la compagnia di produzione di James Cameron. Ora, i giocatori sono liberi di osservare tutta la magia dello Snowdrop Engine nel nuovo trailer, insieme ad alcuni spezzoni di gameplay.
Avatar: Frontiers of Pandora è sviluppato da Massive Entertainment, sussidiaria di Ubisoft nota per aver realizzato The Division e Star Wars Outlaws, ed è stato creato in collaborazione con Lightstorm Entertainment e Walt Disney. Questa avventura, ambientata circa quindici anni dopo gli eventi del film Avatar (2009) e un anno dopo Avatar: La via dell'acqua (2022) cala i giocatori nei panni di un Na'vi rapito da bambino e cresciuto dalla Resources Development Administration (RDA), un'associazione militare umana. Tornato su Pandora da estraneo, il Na'vi dovrà riconnettersi con il suo popolo e fermare l'RDA, mentre questa cerca di conquistare il fronte occidentale, un'area mai vista nei film. Il gameplay di Avatar: Frontiers of Pandora è un mix tra Far Cry e Horizon Zero Dawn, con il protagonista (o la protagonista) chiamato a sconfiggere orde di RDA utilizzando arco e frecce, oppure armi più tecnologiche sottratte dalle scorte nemiche. Ubisoft definisce l'area inedita di Pandora "meravigliosa e letale", con tante regioni esplorabili a piedi, a cavallo o su un ikran, una delle creature volanti visibili nei film.

ONGAME esclusiva network

PRENOTA E OTTIENI IL CARTRIDGE NOTEBOOK

Offerta valida solo per la prenotazione e salvo esaurimento scorte promozionali, non cumulabile con altre promozioni

Lords of the Fallen

- 13 ottobre
- PS5 XBOX
- Action
- Hexworks
- CI Games

la crociata p passa a

tra le tante opere che negli anni hanno ispirato il mondo dei videogiochi nel periodo più recente ha fatto cultura il genere avviato dai vari souls di From Software, che hanno riportato in auge uno stile di action RPG improntato alle abilità nei combattimenti, dove la morte risulta essere un passaggio obbligato dell'esperienza di gioco, fortemente incoraggiato nell'insegnare al giocatore come affrontare le differenti situazioni che ci si parano davanti.

Tra i tanti titoli ispirati dalle opere From Software uno dei primi fu proprio l'originale Lords of the Fallen, che proponeva un genere di gameplay diretto parente dei vari souls, ma che nonostante la portata dell'opera fosse ben distante dai canoni tripla A del periodo, riuscì comunque a rimanere impresso nella mente dei giocatori per l'ottimo grado di sfida che offriva, complice un buon bilanciamento tecnico e per un'ambientazione dark fantasy che seppure non venisse sfruttata appieno dalla narrazione, risultava parecchio suggestiva.

A quasi 10 anni dall'uscita del titolo originale, ci troviamo tra le mani un omonimo reboot che mira a colmare le lacune del titolo originale e a proporre un'esperienza di gioco ibrida, adatta anche ai meno avvezzi del genere.

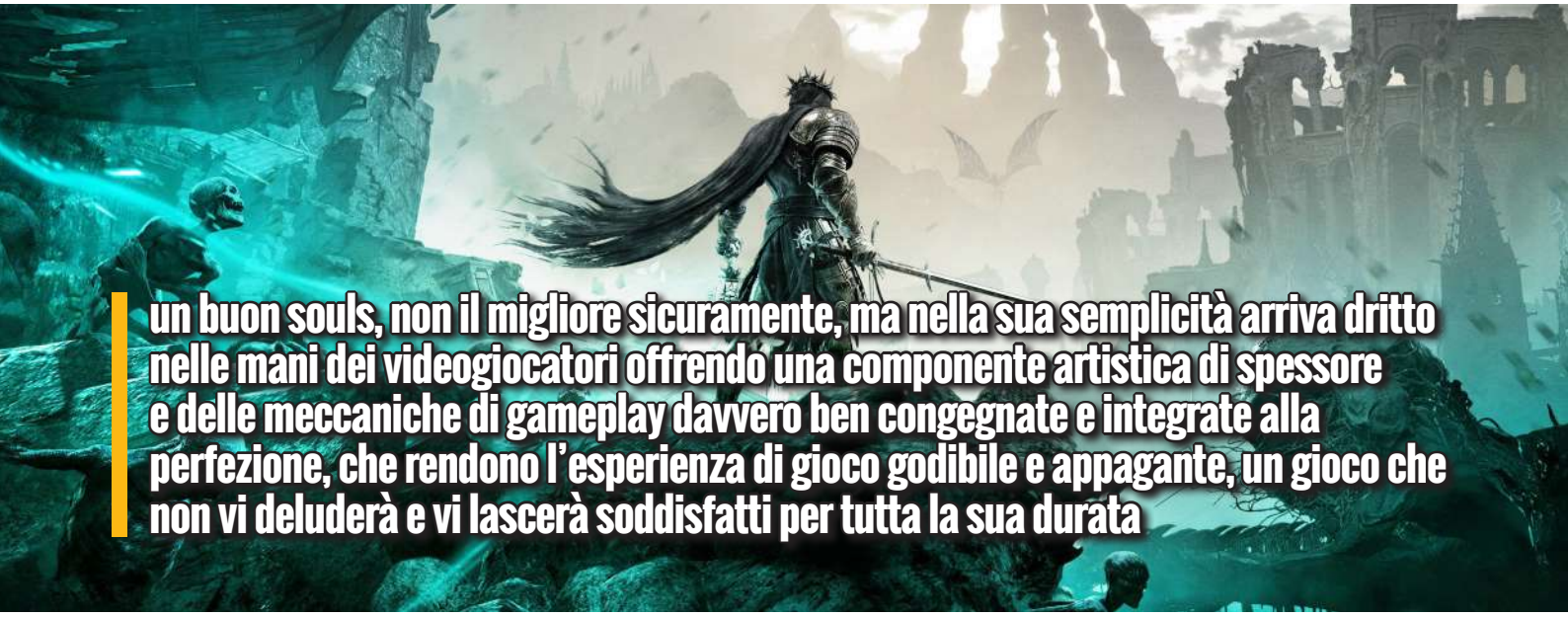
Lords of the Fallen mantiene lo stampo dei souls in generale, ma gli sviluppatori hanno cercato di smussare gli angoli, rendendo il gioco più fruibile anche a chi non cerca un grado di sfida così alto, ma che comunque vuole godersi un buon sistema di combattimento dall'alto tasso strategico ed un'ambientazione dark fantasy che pigia forte sull'acceleratore, sfruttando appieno la direzione artistica di Hexworks che ha introdotto un'interessante nuova meccanica vista in altri giochi e che secondo noi, regge tranquillamente tutto l'impianto di Lords of the Fallen.
Stiamo parlando della Lanterna Umbral, un manufatto che ci permette di viaggiare tra due due diverse dimensioni (Axiom, il regno narrativo principale e Umbral, il regno dei morti), in un continuo cambio di scenario che rende l'esperienza di gioco variegata e visivamente eccezionale visto che entrambi i regni vengono renderizzati in contemporanea e basterà illuminare l'area con la torcia per vedere la stessa zona ma nel mondo dei morti.
Questa meccanica viene sfruttata in modo simile a quanto avveniva in The Medium, con la necessità di sfruttare il cambio di scenario per completare delle sezioni di gioco o accedere in zone altrimenti inaccessibili nel mondo dei vivi e viceversa, ma trova il suo spazio anche nei combattimenti, dove potremo sfruttarla a nostro vantaggio per far cadere i nemici in delle trappole o per togliergli uno scudo che non esiste nel mondo dei morti.
Lords of the Fallen mantiene i dettami dei souls e non guida passo passo il giocatore neanche in questa meccanica, starà a voi trovare il modo di sfruttarla a vostro vantaggio o usarla nei momenti giusti per proseguire la vostra avventura.
Dal punto di vista delle meccaniche di combattimento inoltre, Lords of the Fallen mira a riproporre il classico stile dei souls, con moveset dedicati a ciascuna tipologia di arma più alcuni moveset speciali, con la possibilità di cambiare al volo tra l'impugnatura ad una mano e quella a due mani anche durante la combo, permettendoci di concatenare una vasta gamma di attacchi e animazioni differenti in maniera fluida e rapida, ampliando notevolmente la nostra capacità offensiva.
In difesa ovviamente non mancano i classici parry e schivate, caratterizzate da finestre piuttosto ampie e permissive che

er salvare il mondo dei vivi attraverso quello dei morti!

vanno a smussare la difficoltà del genere, permettendo più errori da principiante e richiedendo molto meno attenzione rispetto ai colleghi più hardcore.

La scelta di rendere l'esperienza di gioco più accessibile è secondo noi azzeccata.

Lords of the Fallen non è Elden Ring o Sekiro, ma un buon action RPG che mira a regalare un'esperienza di gioco valida senza imporsi come capolavoro del genere e senza voler insegnare niente a nessuno su come si fanno gli RPG visto che la componente ruolistica non brilla di originalità e piuttosto offre il classico impianto di genere basato sulla progressione delle statistiche principali attraverso i falò, con la possibilità di giocarsi persino una seconda chance nel mondo di Umbral quando si viene sconfitti nel mondo dei vivi a rimarcare la voglia di rendere Lords of the Fallen un gioco dedicato ad un'utenza maggiore. Dal punto di vista tecnico c'è da fare i complimenti ai ragazzi di Hexworks che ci propongono il primo gioco di spicco su Unreal Engine 5 e visivamente parliamo di uno dei primi giochi che puzza veramente di next-gen. L'impatto grafico è impressionante, con una realizzazione delle ambientazioni in notturna che fa brillare gli occhi, complica un sistema di gestione dell'illuminazione e delle ombre davvero preciso, e nonostante le texture non siano curate nei minimi dettagli il colpo d'occhio generale è notevole. Ricordiamo sempre che Lords of the Fallen non è una produzione tripla A, perciò è da lodare un tentativo così audace da parte degli sviluppatori, che si sono cimentati con un motore grafico nuovo e ancora poco utilizzato dagli sviluppatori più blasonati, in quello che di fatto è un progetto ambizioso e dal punto di vista artistico ispirato a rimarcare come ci sia parecchio talento tra le file di Hexworks.



un buon souls, non il migliore sicuramente, ma nella sua semplicità arriva dritto nelle mani dei videogiocatori offrendo una componente artistica di spessore e delle meccaniche di gameplay davvero ben congegnate e integrate alla perfezione, che rendono l'esperienza di gioco godibile e appagante, un gioco che non vi deluderà e vi lascerà soddisfatti per tutta la sua durata

ACQUISTA ORA
ROBOCOP
ROGUE CITY

18
www.pegi.info
PS5
XBOX SERIES X|S
TEYON
nacon
ROBOCOP: ROGUE CITY published by Nacon and developed by Teyon. © 2023 Nacon. All Rights Reserved.
"PS", "PlayStation", and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies.

PLAYERS calendario uscite

1 Mercoledì
2
3
4
5
6
7

02 PS5 - XBOX ACTION

gangs of sherwood
02 PS5 - XBOX ACTION

star ocean the second story r
02 PS5 - PS4 - XBOX - NSW ACTION

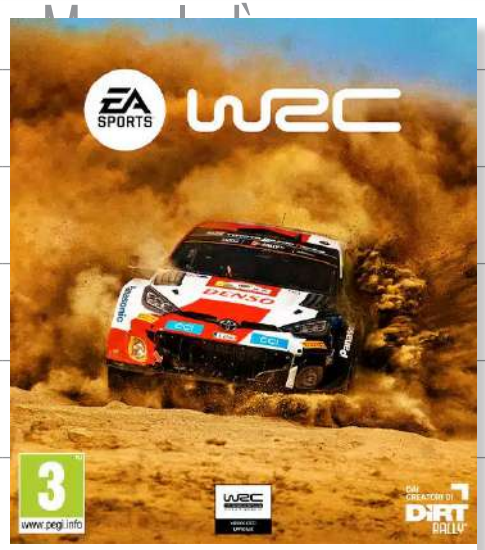
i puffi 2 : il prigioniero della pietra verde
02 PS5 - PS4 - XBOX - NSW ACTION

03 NSW ARCADE

03 NSW RPG

03 NSW RPG

8 Mercoledì
9



03 PS5 RACING

10
11
12
13
14

dreamworks all-star kart racing
03 PS5 - PS4 - XBOX - NSW ARCADE

fashion dreamer
03 NSW FUN GAME

jumanji avventure selvagge
03 PS5 - PS4 - XBOX - NSW ADVENTURE

nickelodeon all-star brawl 2
03 PS5 - PS4 - XBOX - NSW PLATFORM

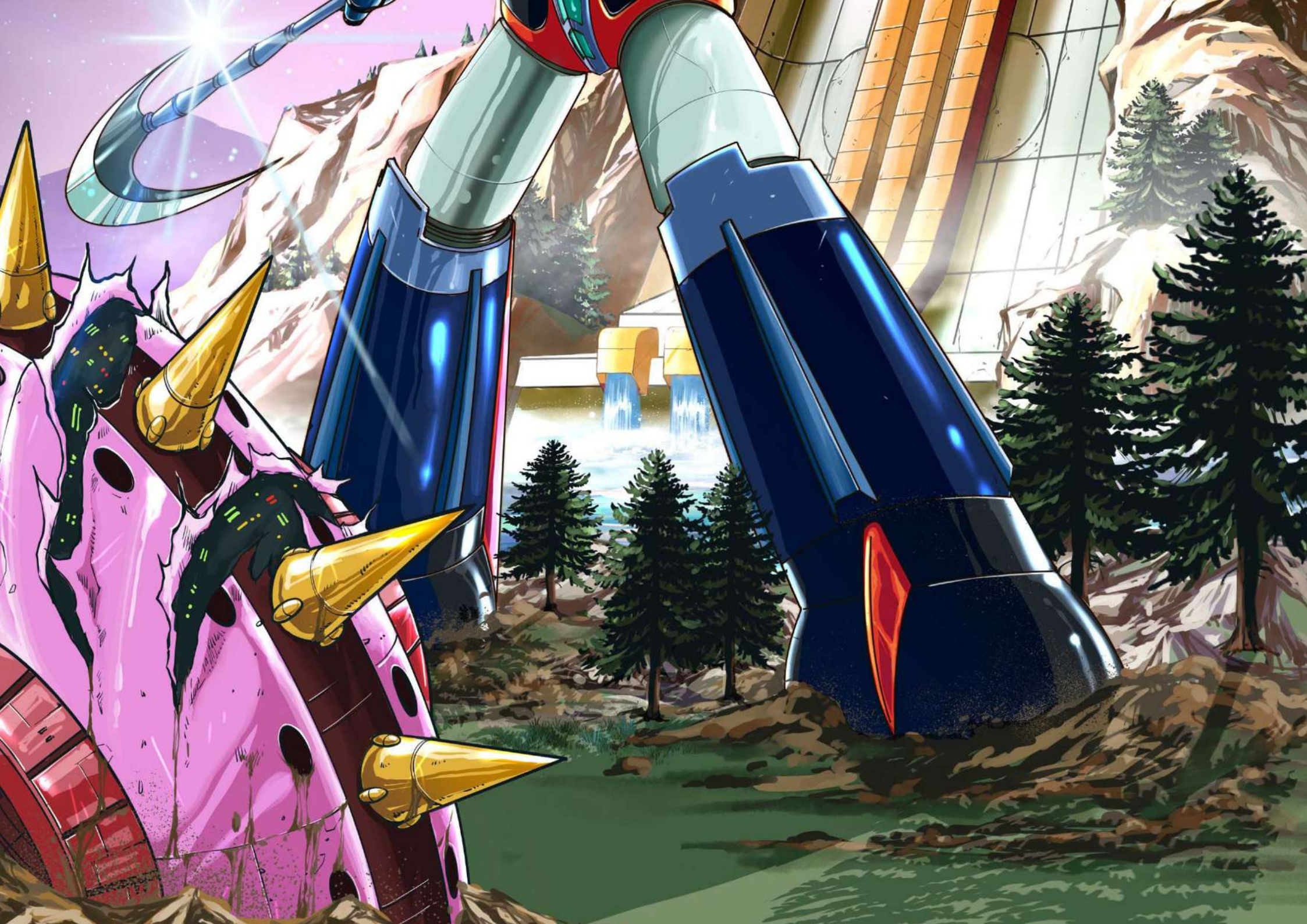
rollercoaster tycoon adventures deluxe
03 PS5 - PS4 - XBOX - NSW SIMULAZIONE

15 Mercoledì
16

let's sing 2024

tintin reporter i sigari del faraone

PLAYERS



16 — 07 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — RHYTM

07 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — ADVENTURE

17 Venerdì

banishers ghosts of new eden
07 — PS5 - PS4 - XBOX — ACTION

18

disney dreamlight valley: cozy edition
10 — PS5 - PS4 - NSW — ADVENTURE

10 — PS5 - PS4 - XBOX — SPARATUTTO

14 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — ACTION

19 Domenica

20 Lunedì

farming simulator 22 premium edition
14 — PS5 - PS4 - XBOX — MANAGERIALE

21

jagged alliance 3
16 — PS5 - PS4 - XBOX — STRATEGIA

22 Mercoledì

23

teardown: deluxe edition
15 — PS5 - XBOX — ACRION

24

flashback 2
16 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — PLATFORM

17 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — ACTION RPG

17 — NSW — RPG

25 Sabato

26

persona 5 tactica
17 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — STARTEGIA

27

bluey: il videogioco
17 — NSW — ADVENTURE

28 Martedì

29 Mercoledì

pui pui molcar let's! molcar party!
21 — NSW — PLATFORM

30 Giovedì

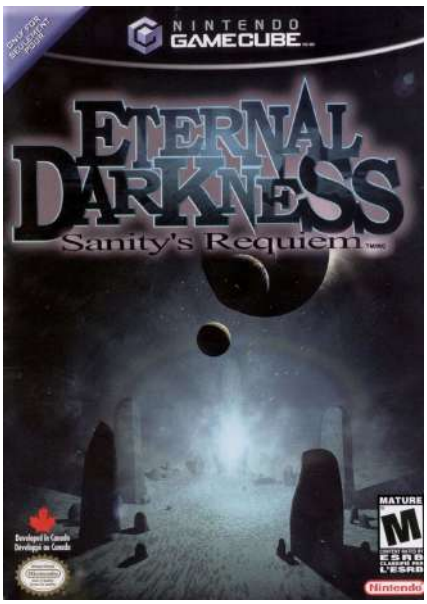
asterix & obelix: slap them all! 2
30 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — PICCHIADURO

novembre

2002

Eternal Darkness: Sanity's Requiem

un'esperienza da far dubitare della sanità tua mentale!



Nintendo Gamecube
Survival Horror
Silicon Knights
Nintendo

Quando leggerete questo articolo Halloween sarà ormai passata oltre, ma vogliamo comunque omaggiare la festività più spaventosa dell'anno con il nostro tradizionale gioco horror.
Questa volta vogliamo entrare nelle vostre menti per farvi provare un'esperienza di puro terrore psicologico, tanto da dubitare della vostra sanità mentale.
Ebbene sì, poiché Eternal Darkness: Sanity's Requiem, uscito in esclusiva su Nintendo GameCube nel 2002 (lo scorso anno ha compiuto vent'anni), ha fatto della sanità mentale la sua meccanica principale.
Ispirato in gran parte ai cupi racconti di Edgar Allan Poe e Howard Philips Lovecraft, due autori affermati del terrore su carta, il titolo sviluppato da Silicon Knights ha segnato un punto di svolta nel modo in cui l'horror veniva presentato e giocato.
Eternal Darkness narra delle diverse generazioni della famiglia Roivas, un mosaico che attraversa secoli e continenti; la narrazione è presentata attraverso una struttura non lineare, con le storie dei vari personaggi che si intrecciano in modo magistrale, dando al giocatore la sensazione di essere coinvolto in una vicenda epica e oscura.
Come già scritto Eternal Darkness presentava un sistema di gioco innovativo e unico, il "Sistema di Sanità Mentale". Mentre il personaggio affronta orrori indicibili, la sua "sanità mentale" viene messa alla prova.
Questo si traduce in effetti visivi e sonori disturbanti, come schermi che si torcono o suoni sinistri.
Un approccio che non solo aumenta la tensione, ma può anche confondere e ingannare il giocatore, rompendo la quarta parete e creando un senso di inquietudine genuina.
Un concetto questo della sanità mentale che ha continuato a influenzare altri giochi nel corso degli anni, divenuto noto soprattutto per gli eventi disturbanti che si presentavano quali falsi messaggi di cancellazione dei salvataggi, schermate distorte o cambiamenti nel volume audio. A volte, il gioco simulava persino interferenze nel segnale televisivo o lo spegnimento fasullo della TV.
Mentre si giocava ad Eternal Darkness si aveva davvero la sensazione di perdere il senno, dubitando di ciò che ci circondava oltrepassando il confine tra finzione e realtà.
Certo, le meccaniche di gioco al di là del sistema di sanità mentale, sebbene solide, al giorno d'oggi possono risultare un po' datate, tuttavia, la varietà dei poteri e delle abilità, combinata con un sistema di combattimento tattico, offre una sfida appagante per coloro che sono disposti ad immergersi nel titolo.
Nonostante l'età del gioco, la grafica di Eternal Darkness mantiene una sua straordinaria bellezza. L'uso sapiente delle luci e delle ombre crea un'atmosfera intensamente tetra e claustrofobica, mentre gli ambienti dettagliati e le animazioni fluide aggiungono un livello di immersione notevole. Il design degli scenari, che spazia da un'antica abbazia ad una villa inquietante, è ricco di dettagli e contribuisce in modo significativo a creare l'atmosfera cupa che permea tutto il gioco.
La colonna sonora di Eternal Darkness è una delle più memorabili nel panorama dei videogiochi horror. Composta da Steve Henifin, ha il merito di enfatizzare le emozioni e l'atmosfera inquietante del gioco. I suoni ambientali e gli effetti sonori giocano un ruolo cruciale nell'incrementare la tensione e nell'indurre il giocatore nello stato mentale adatto all'horror. L'uso intelligente del sonoro è uno dei punti di forza di questo titolo. Eternal Darkness: Sanity's Requiem rimane un'icona nel mondo dell'horror videoludico, grazie alla sua combinazione unica di grafica coinvolgente, colonna sonora mozzafiato, gameplay innovativo e narrazione epica.
È un gioco che continua a mantenere la sua risonanza anche oggi, dimostrando l'eterna validità di un capolavoro ben concepito.

TI SEGUIAMO SEMPRE

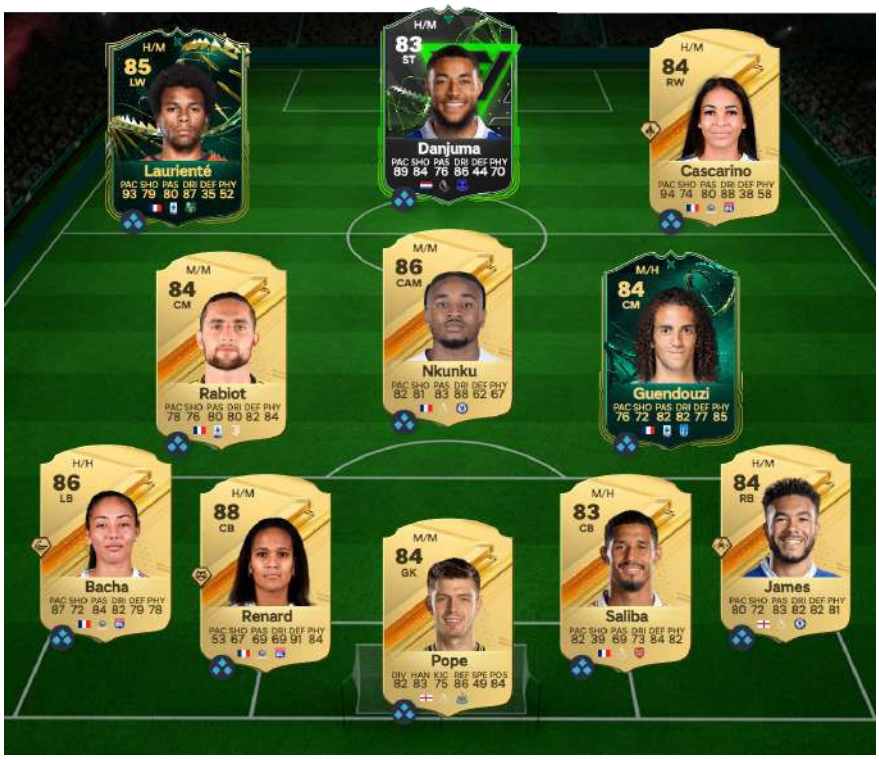
(e ovunque vorrai)

E LUCE FU

(e pop culture sia)

Ea Fc 24 Starter team

Il momento tanto atteso è finalmente giunto, sta per cominciare la nuova era: siamo lieti di presentarvi la nostra prima formazione di Ultimate Team di Ea Sports FC 24!
Il gioco è sugli scaffali, e di conseguenza nelle vostre console, da poco ma non da pochissimo, quindi abbiamo scelto di proporvi un 11 non totalmente per neofiti, ma che al momento di andare in stampa possa essere composto spendendo all'incirca 150mila crediti, posto che siete ovviamente liberissimi di apportare qualsiasi variazione sul tema o inserire giocatori "cuscinetto" in attesa di potervi permettere quelli più costosi.
Nel nostro 4-3-3 offensivo in porta schieriamo una vecchia conoscenza, Nick Pope, difficile da superare anche in questa versione del gioco targato EA, quasi tutta nuova invece è la linea difensiva che poniamo a sua protezione.
Sulla destra Reece James è probabilmente il più completo tra le carte base acquistabili a un prezzo non esorbitante, mentre sulla sinistra schieriamo la prima componente del nostro trio del Lione, Selma Bacha, velocissima ma anche difensivamente solida, con un work-rate alto/alto che saprà regalarvi gioie in entrambe le fasi.
In mezzo, la sua compagna di club Wendie Renard, difficilissima da superare e non così lenta come le stat suggerirebbero (nel dubbio, assegnatele lo stile intesa Ombra), di fianco a William Saliba, forse ad oggi il miglior centrale della Premier League, finalmente competitivo nella sua versione base.
Le due guardie del corpo che piazziamo a centrocampo sono Adrien Rabiot, muscoli e intercetti al servizio della nostra squadra, e Mateo Guendouzi, preferibilmente nella sua versione evoluta, due centrocampisti sì difensivi ma che sanno far male anche con gli inserimenti in avanti.



Completa il reparto Christopher Nkunku, che ha iniziato la stagione reale ai box ma che sa fare la differenza su FC 24 sia da finalizzatore che da suggeritore.
Davanti non possiamo che schierare una delle carte più devastanti di questo primo scorcio di stagione videoludica, Arnaut Danjuma in versione Founders EVO, un missile capace di perforare qualsiasi difesa; se non siete riusciti ad accaparrarvelo in tempo, o se preferite farlo giocare all'ala, Darwin Nunez può rappresentare un'alternativa più che valida.
Ai suoi lati abbiamo scelto Armand Laurienté nella sua miglior versione disponibile, ottimo sia in accelerazione che nel dribbling, e l'ultima esponente del Lione femminile, Delphine Cascarino, sostanzialmente regalata al prezzo di circa 4000 crediti, viste le sue stat impressionanti in velocità e in dribbling, che abbinate a uno stile intesa che ne massimizzi il tiro fanno di lei una calciatrice letale.
Tra le istruzioni che ci sentiamo di consigliare, oltre al classico "resta dietro" per i terzini per chi non vuole rischiare troppo, l'opzione "torre" per il centravanti sembra funzionare particolarmente bene in questa edizione, la consigliamo in particolare a chi decide di sostituire Danjuma o Laurienté con Nunez.
Sperando che questa nostra prima formazione possa farvi vincere e divertire, vi diamo appuntamento al prossimo mese, quando saranno già uscite tante interessanti carte speciali!

rating	88
chemistry	33/33
pac	82
sho	73
pas	79
dri	82
def	65
phy	75

Detective Pikachu il ritorno

6 ottobre
NSW
Adventure
Nintendo
Nintendo

sono passati ben sette anni dall'uscita del primo Detective Pikachu pubblicato su Nintendo 3DS, colmando intanto il vuoto con un film sul grande schermo dedicato all'iconico investigatore.

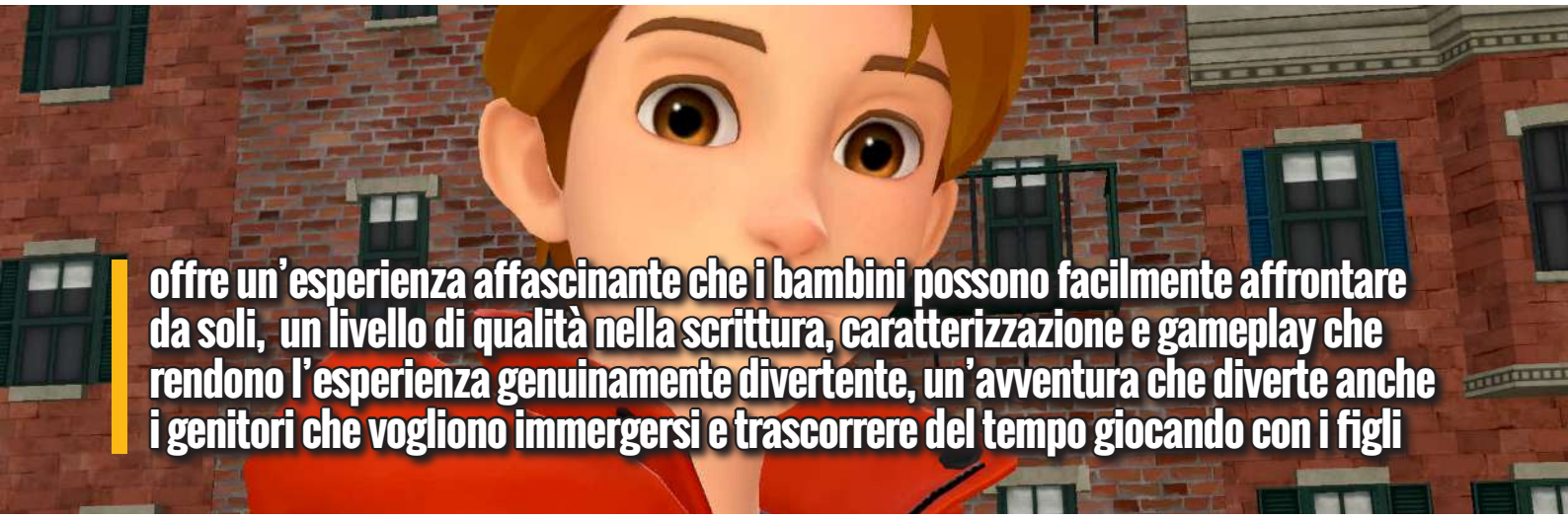
Il titolo vedeva protagonista il noto Pokémon all'interno di un contesto investigativo accompagnato dall'amico umano Tim Goodman. Il duo usando le loro abilità investigative dovevano risolvere un caso di droga che rendeva i Pokémon instabili e violenti. Ora il duo torna a riaprire le indagini in Detective Pikachu: Il Ritorno; Tim è ora una celebrità a Ryme City e insieme a Pikachu continua ad indagare sul padre scomparso. Se non avete mai giocato il primo capitolo non preoccupatevi, il titolo vi fornirà un breve riepilogo su quanto accaduto precedentemente. Iniziando con il furto di un prezioso gioiello, Detective Pikachu: Il Ritorno, ci introduce dolcemente alle sue meccaniche di gioco mentre interroghiamo testimoni con i due protagonisti, sia umani che Pokémon, e investigando in alcune piccole aree dentro e intorno a Ryme City e nella dimora di Denis.
Se avete già giocato al primo gioco, vi sentirete subito a vostro agio, poiché questo sequel utilizza la stessa combinazione di semplici domande a scelta multipla, la raccolta di indizi e le divertenti conversazioni con i Pokémon che i fan della serie sicuramente apprezzeranno. Senza svelare troppo della trama principale, non passerà molto prima che il furto del gioiello inizi a svelare un mistero molto più grande e avvincente che coinvolge una serie di loschi traffici con tentativi di creare divisioni tra gli umani e i loro amici Pokémon. Questo mistero centrale incorpora anche la continua ricerca del padre di Tim, Harry Goodman, e la tensione comincia ad aumentare dopo circa un'ora di gioco trascorsa ad imparare le basi. Purtroppo, non possiamo entrare nel dettaglio, ma il nucleo della storia è sicuramente un miglioramento rispetto a quello del primo gioco, anche se il gameplay effettivo non si scosta più di tanto da quanto già visto in passato.
Naturalmente, è importante ricordare che chi si avvicina a questo gioco per la prima volta non dovrebbe aspettarsi un'avventura investigativa matura. Questo è un gioco rivolto principalmente ai giocatori più giovani e, di conseguenza, il livello di difficoltà è pressappoco inesistente.
Non ci sono enigmi complessi, poiché sono pensati in modo che i bambini possano risolverli da soli senza problemi. Tuttavia, se sei un Pokéfan più maturo avrai comunque di che apprezzare Detective Pikachu: Il Ritorno.

Infatti, il punto di forza di questa serie spin-off è proprio che si rivolge al suo pubblico più giovane, fornendo anche abbastanza momenti comici e digressioni per renderlo un divertente passatempo anche per i più grandi.

Mentre si fanno domande ai testimoni e si cercano indizi in vari ambienti, verranno aggiunte maggiori informazioni al quaderno di Tim, che andrà poi consultato quando si raccoglieranno abbastanza informazioni. Sarà poi necessario collegare tutti i puntini, scegliendo la risposta corretta tra molte opzioni per approfondire le indagini. Proprio come nel primo gioco, non c'è uno stato di fallimento di cui preoccuparsi; se viene scelta la risposta sbagliata, si può riprovare finché non si indovina, e questo livello di facilità si estende ad altri aspetti dell'esperienza. Ad esempio, se si sorpresi a curiosare in aree vietate, si verrà semplicemente riposizionati con la possibilità di riprovare. Dall'altro lato, Detective Pikachu: Il Ritorno, introduce una serie di meccaniche e mini giochi unici man mano che il mistero si approfondisce e porta in alcune location emozionanti. Col tempo, si

Tim e il suo Pikachu riaprono le indagini!

potrà avere l'opportunità di cavalcare vari Pokémon con Pikachu, completare una serie di sezioni QTE, utilizzare la visione a raggi X per spiare attraverso le pareti e molto altro ancora.
Questi cambiamenti nel gameplay sono ben apprezzati e aiutano davvero a rimediare alla ripetitività e al ripercorrere dei passi che costituiscono una buona parte del nucleo di questa avventura.
Sì, sebbene abbiamo trovato la trama principale più eccitante questa volta e il gioco fa un lavoro ragionevole nell'introdurre nuove aree divertenti da esplorare, non si può negare che, proprio come con la prima uscita, c'è molta ripetitività. Non c'è modo di evitarlo, la formula prevede il ripercorrere dei propri passi e il fare domande a profusione. Probabilmente capiterà anche di trovare soluzioni di puzzle ed eventi ancor prima di interagire con qualcosa o di chiudere quella particolare linea di indagine. Ripetiamo di nuovo che il gioco è principalmente rivolto a giocatori più giovani; quindi, non sorprendono più di tanto queste scelte nel gameplay e non ci sentiamo nemmeno di penalizzarlo per questo. Potresti trovare il gioco troppo facile o noioso, ma in quel caso potresti non rientrare nel target di pubblico a cui è rivolto Detective Pikachu: Il Ritorno. Oltre alla ripetitività insita nel gameplay - e alla natura deludente della maggior parte delle attività secondarie - il problema più grande riscontrato con Detective Pikachu: Il Ritorno è che sembra tutto molto spento.
Passare da 3DS a Switch significa perdere la configurazione a doppio schermo, ma ovviamente con questa scelta ci saremo aspettati un'avventura molto più bella da giocare così come da guardare. Sfortunatamente, pur avendo meno effetti sgranati e funzionando tutto in modo fluido, non sembra affatto che sia stato fatto abbastanza lavoro per rendere i personaggi o gli ambienti vividi nel colore o nei dettagli. Il gioco potrebbe essere tranquillamente scambiato per un titolo mobile, il che è un po' un peccato perché avrebbe potuto fare una grande differenza se avesse avuto un aspetto più curato come, ad esempio, in New Pokémon Snap. Nonostante le delusioni grafiche e la ripetitività, ciò che abbiamo globalmente si allinea al suo predecessore nel fornirci una visione unica di un personaggio amato accanto a una storia leggera, a tratti emozionante, che sottolinea l'importanza del legame tra umani e Pokémon.
Offre anche abbastanza eccitazione, battute e sciocchezze da parte di Pikachu, che è difficile non trovare divertente, indipendentemente dall'età del giocatore o dalle abilità investigative. È solo un peccato che questo secondo tentativo non senta la necessità di spingersi davvero oltre, sia dal punto di vista grafico che da una prospettiva puramente di gameplay.



offre un'esperienza affascinante che i bambini possono facilmente affrontare da soli, un livello di qualità nella scrittura, caratterizzazione e gameplay che rendono l'esperienza genuinamente divertente, un'avventura che diverte anche i genitori che vogliono immergersi e trascorrere del tempo giocando con i figli

PS5 s più compatta leggera e potente

Sony ha ufficialmente presentato la nuova PS5 "Slim" che sarà disponibile da Novembre negli USA e per Natale sul mercato europeo

Sony la chiama PS5s piuttosto che PS5 Slim dato che il nuovo modello andrà a sostituire le attuali console una volta terminate le scorte, piuttosto che affiancarle come versione alternativa.
In sostanza la PS5s manderà ufficialmente in pensione la prima versione di PS5 venduta finora che stando alle parole di Sony è già fuori produzione per lasciare spazio al modello più compatto.
Cambiano le dimensioni e il peso ridotti rispetto al modello standard, oltre al design che diventa modulare e consente di collegare il lettore blu-ray che diventa opzionale.
La nuova scocca divisa nettamente a metà da una sezione centrale serve proprio ad ospitare il supporto ottico opzionale e conferisce un nuovo look alla PS5 Slim.
Per quanto riguarda le differenze hardware, per ora sappiamo solo che la nuova PS5 ha anche una memoria da 1 TB, leggermente più grande rispetto a quella da 825 GB del modello precedente.
In teoria non dovrebbero esserci altre novità se si esclude l'adozione di due porte USB-C frontali invece che una USB-C e una USB-A.
PS5 Slim sarà disponibile da Novembre 2023 sul mercato USA e dovrebbe arrivare nel giro di poche settimane anche nei mercati Europei. Il prezzo previsto per la versione Disc b 549€ mentre la Digital Edition costerà 449€.
Secondo quanto indicato da Sony, questo nuovo modello è più piccolo del 30% e più leggero del 18% e del 24% rispetto alle varianti Disc e Digital. Il nuovo design della console divide la scocca a metà - come si nota nel video - per ospitare il lettore blu-ray Sony rilascerà anche una versione solo digitale dell'hardware aggiornato, con la possibilità di collegare un'unità disco in un secondo momento.
Sarà infatti possibile acquistare a parte il lettore Blu-ray, per chi dovesse decidere di comprare la versione Digital e magari ripensarci in futuro (il costo del lettore è di 119,99 euro).
Infine nella confezione non è incluso il supporto verticale che si potrà acquistare separatamente a un prezzo di 29,90€.
Per ora abbiamo visto solo la classica colorazione bianco opaco con la sezione centrale nero lucido che riprende lo schema della console standard.
Stando alle premesse la nuova PS5 Slim avrà gli stessi componenti hardware della versione standard, ma con una memoria leggermente aumentata che passa da 825GB a 1TB.

	PS5 2020	Nuova PS5 (Slim)
Modello standard	390 x 104 x 260 mm	358 × 96 × 216 mm
Modello digital	390 x 92 x 260 mm	358 × 80 × 216 mm

	PS5 2020	Nuova PS5 (Slim)
Modello standard	4,5 Kg	3,2 Kg
Modello digital	3,9 Kg	2,6 Kg

TUTTO HA IL SUO POSTO

(e in ordine)

TI CARICHIAMO NOI

(ma senza fili)

OPPO A58 ampio schermo e promette

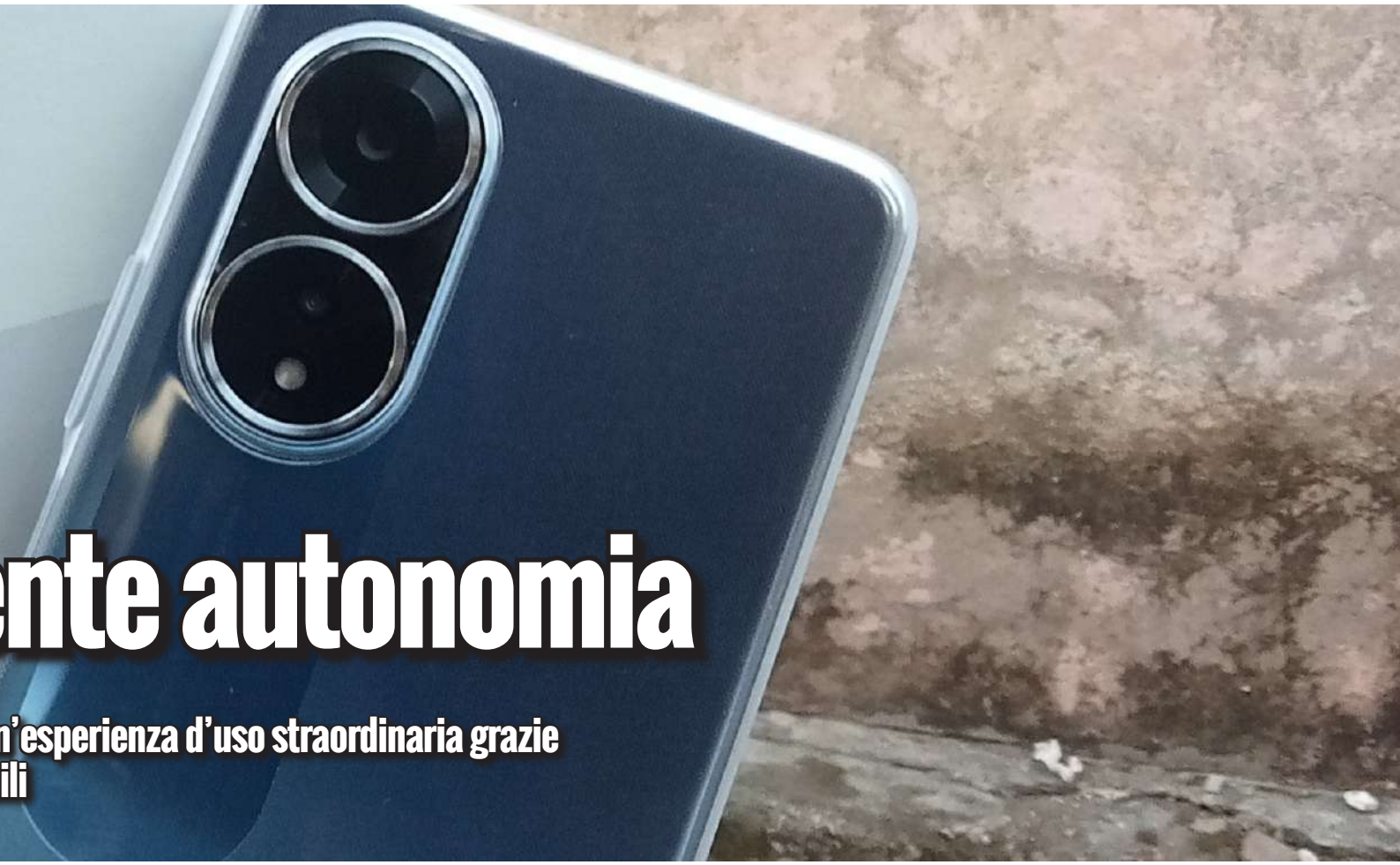
questo nuovo smartphone, parte della rinomata serie A di OPPO, promette di offrire un a una combinazione di innovazione tecnologica, design elegante e prestazioni affidab

OPPO propone un nuovo smartphone della serie A: si tratta di OPPO A58, fratello con connettività 4G del modello lanciato in Cina lo scorso novembre e con il quale condivide ben poco. Il dispositivo punta soprattutto sul display Sunlight Full-HD+ da 6,72 pollici, che offre una luminosità massima di 680 nit, una gamma di colori DCI-P3, un rapporto schermo-superficie del 91,4% e una funzionalità All-Day AI Eye Comfort, pensata per garantire un utilizzo prolungato sia di giorno sia di notte.

A livello di design, il nuovo smartphone Android si propone in due colorazioni, denominate Glowing Black e Dazzling Green: la prima presenta l'iconica finitura OPPO Glow con un effetto scintillante, la seconda adotta un particolare design Glowing Silk, che conferisce secondo il produttore una texture simile alla seta.
La scocca posteriore è curva (2.8D) e decorata con un rivestimento ovale lucido attorno al doppio modulo fotografico circolare.
Lo spessore di 7,99 mm aiuta a mantenere una presa comoda e al contempo un aspetto elegante.

La casa cinese ha integrato altoparlanti Dual Stereo aggiornati, per offrire un'esperienza sonora di qualità più alta: risultano più potenti del 40% rispetto alla precedente generazione e garantiscono un suono surround immersivo, oltre che una maggiore profondità, che si tratti di video, giochi o telefonate.
A disposizione anche una modalità Ultra Volume aggiornata, che ottimizza il volume fino al 300% e fornisce un boost utile per gli ambienti più rumorosi.
Può aumentare il volume fino al 200% anche con le cuffie, ma soltanto durante le chiamate (anche tramite WhatsApp e Messenger).

Per quanto concerne il comparto fotografico, OPPO A58 dispone di tre sensori in tutto. Sul retro trova posto una doppia fotocamera AI con sensore principale da 50 MP e supporto al pixel binning: grazie a quest'ultimo, quattro pixel possono essere combinati per formare un pixel più grande, preservando più dettagli soprattutto nelle condizioni difficili con scarsa illuminazione; il sensore secondario è da 2 MP ed è pensato per i ritratti: lavorando insieme a quello principale, consente di ottenere una sfocatura dello sfondo, mettendo in risalto i soggetti in primo piano.
Frontalmente c'è una fotocamera da 8 MP, integrata attraverso un piccolo foro nello schermo.
A disposizione funzioni come Stylized



nte autonomia

n'esperienza d'uso straordinaria grazie
ili

Nighttime Photography, AI Portrait Retouching e la modalità Panorama.

La casa cinese si è concentrata anche sull'autonomia e ha dotato il nuovo smartphone di una batteria da 5000 mAh, che garantisce secondo i dati diffusi fino a 32 ore di telefonate, 16 ore di riproduzione video e fino a 5 ore di gioco (con PUBG in particolare).
Quando questo non sarà sufficiente, potrà entrare in gioco la ricarica rapida cablata SUPERVOOC da 33 W (il caricabatterie è incluso nella confezione), capace di far tornare al 100% in 75 minuti; bastano 5 minuti per assicurarsi 3,39 ore di chiamate.
Le funzioni All-day AI Power Saving si attivano quando ci si dimentica di ricaricare: in questo modo il 5% di autonomia residua può bastare per 91 minuti di chiamate.

Parlando invece del cuore dello smartphone, che risulta il SoC MediaTek Helio G85: al suo fianco 6 GB di RAM LPDDR4X (con tecnologia RAM Expansion per arrivare fino a 12 GB) e 128 GB di memoria interna (espandibile).
Grazie al Dynamic Computing Engine, la ColorOS 13.1 può programmare le risorse di calcolo, garantendo un'esperienza generale più reattiva e fluida durante qualsiasi tipo di utilizzo.
OPPO A58 ha superato i test di 36 mesi di Fluency Protection condotti nei laboratori del produttore, facendo registrare un invecchiamento medio inferiore al 10% per garantire prestazioni stabili nel lungo periodo.

Vale la pena citare anche la certificazione IP54, che offre una protezione limitata contro la polvere e una protezione contro gli spruzzi d'acqua (niente immersioni).
Lo smartphone ha superato sei test per misurare la resistenza alle cadute, all'acqua, alle radiazioni, ai danni atmosferici, alla stabilità del segnale e alle piccole cadute ripetute, in modo da garantire tranquillità per l'uso di tutti i giorni e i suoi imprevisti.

Riepilogo delle specifiche tecniche
display LCD LTPS da 6,72 pollici a risoluzione Full-HD+ (2400 x 1080 pixel, 391 ppi), con frequenza di campionamento touch di 180 Hz, 16,7 milioni di colori (8 bit) e luminosità di picco di 680 nit
SoC MediaTek Helio G85 con CPU octa-core (fino a 2,0 GHz) e GPU Mali G52 MC2 (1000 MHz)
6 GB di RAM LPDDR4X e 128 GB di memoria interna eMMC 5.1 (espandibile con microSD)
doppia fotocamera posteriore con sensore principale da 50 MP (f/1.8 con AF) e sensore la profondità da 2 MP (f/2.4, FoV 90°, FF)
fotocamera anteriore da 8 MP (f/2.0, FoV 80°, FF)
connettività 4G dual SIM, Wi-Fi 5 (802.11ac), 802.11a/b/g/n, Bluetooth 5.3, GPS/GLONASS/Galileo/Beidou/QZSS, NFC, porta per il jack audio da 3,5 mm, porta USB Type-C
lettore d'impronte digitali e riconoscimento facciale
sensore geomagnetico, di luminosità, di prossimità, gravitazionale, accelerometro, contapassi
doppi altoparlanti stereo
certificazione IP54
batteria da 5000 mAh con ricarica rapida cablata SUPERVOOC da 33 W
sistema operativo: Android 13 con ColorOS 13.1
dimensioni e peso: 165,65 x 75,98 x 7,99 mm, 192 g

Prezzo
OPPO A58 è già disponibile all'acquisto in Italia tramite OPPO Store, e a breve farà capolino anche presso i principali rivenditori di prodotti elettronici.
Viene proposto nelle colorazioni Dazzling Green e Glowing Black e nella sola configurazione da 6-128 GB al prezzo consigliato di 249,99 euro.

Sonic Superstars

17 ottobre
PS5 PS4 XBOX NSW
Platform
SEGA
SEGA

sembra di essere tornati un po' indietro nel tempo. quando Sega e Nintendo si battevano a suon di giochi, e in questa lotta erano due i principali partecipanti, Sonic da una parte e Mario dall'altra

due rivali di sempre sono tornati a battersi dopo anni di distanza con due titoli che ci riportano entrambi ai fasti di un tempo nella loro dimensione natia, il 2D.

Ma in questa recensione non parleremo di Mario (ma in quella di Super Mario Bros. Wonder sì!), ma dell'iconico porcospino blu e del suo nuovo capitolo, Sonic Superstars. Sviluppato da Arzest, il titolo ci regala una storia priva di fronzoli che vede come sempre al centro delle vicende il malefico scienziato Dr. Eggman e un altro villain molto amato dai fan, Fang the Hunter direttamente da Sonic the Hedgehog: Triple Trouble.

Superstars vede anche un personaggio completamente inedito, Trip, realizzato da Naoto Ohshima, che torna nel franchise per la prima volta dagli anni '90.

In termini di gameplay, Superstars parte subito coinvolgendo i fan in universo molto familiare per chi è cresciuto con la mascotte Sega, introducendo il classico livello di apertura qui rappresentato da Bridge Island che ricorda tuttavia molto da vicino la ben più nota Green Hill Zone.

Già da qui è possibile notare alcune piccole innovazioni dal punto di vista creativo come loop automatici che ci spingono in tutte le direzioni dello stage, permettendoci di uscire dai percorsi principali ed esplorare aree segrete.

È palese come lo sviluppatore abbia tratto spunto dall'altrettanto ottimo Sonic Mania, ma allo stesso tempo realizzare qualcosa di nuovo e familiare.

Gli stage successivi anche non sono per nulla male, anzi migliorano di continuo offrendo al giocatore meccaniche di gameplay sempre diverse e trovate davvero divertenti.

Come non citare ad esempio Golden Capital che ribalta le leggi della gravità o Cyber Station che trasforma nemici e protagonisti in versioni pixellate di loro stessi.

Una delle principali novità di Superstar sè la possibilità di giocare non solo nei panni di Sonic, ma anche di alcuni suoi celebri amici che per l'occasione ha portato a raccolta: Tails, Knuckles e Amy.

Ognuno di loro possiede abilità uniche, Sonic ad esempio può utilizzare la sua classica abilità di lancio; Tails è in grado di volare per alcuni secondi; Kunickles può scivolare e arrampicarsi sui muri; infine, Amy è l'unica in grado di usare il doppio salto e può colpire i nemici con il suo iconico martello.

A seconda del personaggio scelto l'esperienza di gioco può variare, soprattutto in multiplayer ed è bello sperimentare in base al proprio stile di gioco.

Come avrete capito in termini di gameplay Sonic Superstars è il classico Sonic in 2D, ma è stata introdotta anche un ulteriore novità: gli Emerald Powers.

Questi si ottengono raccogliendo i classici Chaos Emerald, proprio come negli altri titoli, affrontando un minigioco e afferrare lo smeraldo prima dello scadere del tempo.

Ma per la prima volta questi potenti artefatti doneranno poteri specifici che potranno essere usati una volta per checkpoint.

Ad esempio, sarà possibile sdoppiare il proprio personaggio di un mucchio di

Sonic torna alla ribalta
na portato con sé gli amici!

cloni, nuotare sotto forma di liquido e altri ancora. In via complessiva, possiamo dunque dire che il nuovo Sonic Superstars ci riporta di netto ai tempi del Mega Drive dando quella sensazione di giocabilità proprio come i classici di quegli anni, livello che in pochi titoli hanno raggiunto in passato (come Sonic Generations ad esempio).

Oltre alla modalità storia principale, Superstars offre anche la modalità Battaglia e la modalità Time Attack.

Quest'ultima è perfettamente funzionale e fa esattamente quello che promette, sfidandoci a battere determinati tempi in ciascuna zona della storia. Il primo, invece, si concentra sul multiplayer online e locale, mettendoci contro avversari umani o CPU per competere in una serie di sfide. Forse tra tutte le novità del pacchetto la modalità Battaglia è l'unica a deludere un po'; si tratta di un'esperienza divertente, ma paragonata a tutto il resto non è curata in egual modo ed è un po' superficiale. Molto probabilmente non spenderete molto tempo in questa modalità.

Di pro, tuttavia, segnaliamo la possibilità di personalizzare ampiamente il proprio avatar online attraverso cosmetici e colori acquistati con le monete raccolte durante la modalità principale.

Tra questi ci sono anche oggetti basati su personaggi classici della saga di Sonic come Metal Sonic.

La versione da noi provata è stata quella di Switch e possiamo dire che il gioco funziona perfettamente sulla console Nintendo con frame rate solido ancora ai 60fps con cali di frame quasi impercettibili. Il titolo regge molto bene anche durante le sessioni multiplayer con crash delle partite molto poco frequenti.

è il primo vero Sonic 2D dai tempi del Mega Drive, un vero tuffo nel passato per i fan della serie, ma anche un ottimo punto di partenza per chi non ha mai avuto l'onore di conoscere Sonic

Doctor Who

la nuova espansione di Magic incontra la storica serie televisiva inglese

Appartenente alla serie "Mondi Altrove", questa espansione è composta da quattro mazzi tematici destinati al formato Commander, tra queste sono presenti ben 191 carte inedite legali nei formati eterni.
Sul piano delle tematiche abbiamo il ritorno delle carte piano "Planechase", abilità cult come "Cascata" e "Sposendere".
Tra le novità abbiamo: ***"Doctor's Companion"*** (una variante dell'abilità "Partner" che interagisce con le creature di tipo dottore), ***"Time Travel"*** (permette di rimuovere i segnalini tempo a tutti i permanenti sospesi), ***"Villainous Choice"*** (abilità di scelta che varia da carta in carta) e ***"Paradox"*** (abilità variabile che si attiva quando si gioca una magia da una zona diversa dalla mano).

I deck in questione sono i seguenti:
- ***"Palla Vacillante Fluttuante"***: un deck "Tempo" dell'accoppiata "Jeskai" (colori: blu, rosso e bianco) che sfrutta principalmente le abilità "Sospendere" e "Svanire". Lo scopo del deck è quello di giocare più magie possibili sospese in massa sfruttando l'abilità "Time Travel";
- ***"Signori del Male"***: un deck "Aggro" dell'accoppiata "Grixis" (colori: nero, rosso e blu) che sfrutta le meccaniche "Artifact" e "Group Slug". Sostanzialmente bisogna giocare più carte possibili per infliggere danni diretti, nel frattempo possiamo attivare le combo dei nostri artefatti;
- ***"Potere del Paradosso"***: un deck ibrido "Midrange"/"Tempo" dell'accoppiata "Temur" (colori: rosso, verde e blu) che sfrutta la nuova meccanica "Paradox".

Per attivare tutti i paradossi abbiamo il supporto di abilità come: "Cascata", "Flashback", "Fuga" e "Rievocare";
- ***"Tuffo nel Passato"***: un deck "Midrange" dell'accoppiata "Bant" (colori: verde, blu e bianco) che sfrutta principalmente le interazioni con le magie Storiche.
Ma se siete interessati alle carte singole potete recuperare potenti carte inedite come: "Return the Past" (da giocare nei deck "Storm"), "Everybody Lives!" (buona magia protettiva), "Flesh Duplicate" (un "Clone" molto rapido) e "Reverse the Polarity" (buona magia blu da controllo). Ovviamente non mancano le ristampe, si trovano cult come: "Anello Solare", "Da Spade a Spighe!", "Atto Blasfemo", "Colonnato Celeste", "Tappeto di Fiori", "Passato in Fiamme" e ben quattro "Horizon Lands".

il consiglio è di dare una possibilità a questa espansione, anche se non siete fan del dottore! Oltre al recupero di carte molto valide, "Doctor Who" propone un modo originale di giocare in Commander. Promossa per l'inventiva!

SUPER SCONTI

BLACK FRIDAY

FINO AL 70%

7 dicembre

Football Manager 2024

per la prima volta in edizione fisica su console oltre che su PC

Il simulatore gestionale calcistico più importante al mondo per la prima volta in edizione fisica su PlayStation 5, oltre che su PC.
SEGA e Sports Interactive hanno presentato Football Manager 2024, prossima iterazione dell'iconico gestionale calcistico. Il ventesimo capitolo avrà anche quest'anno una versione console per PS5 e Xbox Series X/S, oltre ad un porting mobile accessibile anche tramite l'app di Netflix.
Da SEGA arriva l'annuncio ufficiale di Football Manager 2024, nuova iterazione del popolare gestionale sportivo sviluppato dal team londinese di Sports Interactive. Il ventesimo capitolo della serie debutterà in tutto il mondo il prossimo 6 novembre su PC e Mac; dalla stessa data sarà disponibile anche la versione console, ottimizzata per PS5 e Xbox Series X/S.
Si parla anche di Football Manager 24 Mobile che, quest'anno, viene incluso nel catalogo di Netflix Games.
Tutti gli abbonati al servizio on demand potranno accedere al gioco utilizzando la stessa app che utilizzano per vedere i film e le serie TV del catalogo Netflix.
Il reveal di Football Manager 2024 arriva tramite l'entusiasmante trailer ufficiale e dal comunicato di SEGA si apprende che FM2024 è il primo capitolo del franchise a debuttare in Giappone e, pertanto, supporterà anche la lingua giapponese.
Non è però l'unico importante traguardo tagliato dal nuovo capitolo: quest'anno c'è anche un'ambiziosa collaborazione con Netlix Games, che, come anticipatovi, consentirà a tutti gli utenti abbonati a Netflix di accedere a FM24 Mobile tramite la medesima app per Android e iOS.
"Dopo l'incredibile record di sei milioni di giocatori stabilito lo scorso mese con FM23, sono orgoglioso di annunciare l'uscita di Football Manager 2024", commenta Miles Jacobson, Studio Director di Sports Interactive. "Oltre a essere il 20° titolo della serie Football Manager, FM24 rappresenta una lettera d'amore verso il calcio. Segna la fine di un capitolo della nostra storia ed è la versione più completa che abbiamo mai realizzato", conclude Jacobson.
Oltre alla tradizionale versione per PC/Mac, Football Manager 2024 avrà anche quest'anno una versione console, dopo il debutto avvenuto lo scorso anno sull'ammiraglia di Sony.
FM24 sarà disponbile dal 7 dicembre, anche su PlayStation 5 e Xbox Series X/S. Il gioco verrà anche incluso nel catalogo di Xbox Game Pass e potrà essere riscattato senza costi aggiuntivi, sia su PC che su Xbox.
Per quanto riguarda FM24 Touch, ovvero la versione del gestionale ottimizzata per Nintendo Switch, avremo maggiori informazioni in futuro.
Il pre-order di Football Manager 2024 per PC e Mac offre ai giocatori la possibilità di inaugurare la propria carriera manageriale in anteprima rispetto al day one, grazie all'accesso anticipato.
Questo sarà disponibile circa due settimane prima del lancio ufficiale e, come spiega SEGA, "le carriere per giocatore singolo iniziate in quel periodo potranno essere proseguite anche dopo l'uscita del 6 novembre e l'aggiornamento alla versione definitiva del gioco".
Football Manager 2024 ti mette nei panni di un vero manager di calcio, permettendoti di costruire una squadra da sogno e mettere alla prova le tue abilità contro i migliori del mondo nelle più grandi competizioni di calcio.
Scrivi la tua storia calcistica dalle panchine dei più grandi club del mondo.
Costruisci il club dalle basi o utilizza la nuova funzionalità di compatibilità del salvataggio del gioco per portare avanti la tua carriera da FM23, la scelta è tua (non supportato per il cross-platform).
Seleziona uno stile tattico vincente, utilizzando gli approcci più popolari e all'avanguardia del calcio moderno o crea la tua filosofia vincente.
Sviluppa la prossima generazione sul campo di allenamento, utilizzando nuovi strumenti per far evolvere i tuoi Wonderkids da potenziali clienti a talenti di livello mondiale.
Padroneggia il mercato, utilizzando nuovi modi per creare una squadra da sogno in grado di vincere titoli

PS5

FOOTBALL MANAGER™ 2024 CONSOLE

PRENOTA

49,99* a soli

Anziché € ~~60,99~~

* offerta valida fino al 6 dicembre

3 TM
www.pegi.info

SEGA®

© Sports Interactive Limited 2023. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation or its affiliates. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. Football Manager, the Football Manager logo, Sports Interactive and the Sports Interactive logo are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited. All rights reserved. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.

PLAY HAS NO LIMITS™

UFO ROBOT GOLDRAKE

IL BANCHETTO DEI LUPI

DISPONIBILE DAL 14/11/2023

XBOX SERIES X|S PS5 | PS4

7™
www.pegi.info

©Go Nagai/Dynamic Planning
©Dynamic Planning • TOEI ANIMATION
UFO ROBOT GRENDIZER – THE FEAST OF THE WOLVES.
Developed by Endroad. Produced and Published by Microids. Additional development by Microids Studio Paris.

MICROIDS